

Lucha jugando contra el “ConfinAburrimiento”.

Autoras: Elena Andersson Ruiz, Cristina García Huertas, Natalia Serrano López y Cristina Laura Villanueva Agudo.

Nombre del juego: *Ludo*

Edad a la que se destina: Primer ciclo

Contenido que trabaja: En esta actividad trabajaremos el Bloque 1. Se trabaja el esquema corporal (postura, equilibrio, tono muscular, gestos), también la lateralidad (si tiene que ponerse a la pata coja con un pie u otro), la coordinación (el equilibrio), y las habilidades motrices básicas (saltos, giros...).

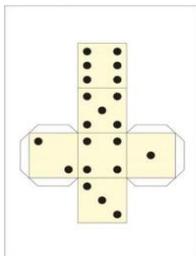
Materiales necesarios: Crear el tablero o fotocopiarlo, fichas y dado.

Tiempo estimado de juego: 1 hora aproximadamente.

Descripción del juego: Tendremos un tablero en el cual hay números del 1 al 30. Tendremos que tirar con un dado e ir moviendo nuestra ficha, y en cada casilla tendremos que hacer lo que nos ponga. Por ejemplo: 10 saltos, párate con un solo pie durante 10 minutos, imita a un personaje de Disney, camina como un cangrejo, trabalenguas, 2 más 2, gira 10 veces, camina con un solo pie, camina como un caballito, avanza 4 casillas, 5 saltos, camina como un pato, da un abrazo muy fuerte etc.

Descripción gráfica del juego:

SI DESEAS CONSTRUYE TU PROPIO DADO



Nombre del juego: *Little Chef*

| | | | |
|----------------------------------|---|----------------------------------|---|
| Edad a la que se destina: | Desde 6 a 12 años | Contenido que trabaja: | Bloque 2. La Educación física como favorecedora de salud. Está centrado en la consolidación de hábitos de vida saludable, de protocolos de seguridad antes, durante y después de la actividad física, y en la reflexión cada vez más autónoma frente a hábitos perjudiciales. Este bloque tendrá un claro componente transversal. |
| Materiales necesarios: | Fruta, utensilios de cocina y cualquier otro alimento que se quiera añadir a la preparación. | Tiempo estimado de juego: | 30 minutos aproximadamente |
| Descripción del juego: | Se les propondrá a los alumnos que elaboren una postre o merienda saludable cuyo ingrediente principal debe ser la fruta. Los ingredientes se situarán en otra u otras habitaciones para incorporar la actividad física a esta actividad. Cada vez que necesiten un ingrediente tendrán que ir en su búsqueda. Los alumnos podrán enviar una foto de su elaboración o un vídeo explicando cómo lo han hecho. Se presentará un video general con todas las imágenes y vídeos de los alumnos para que el resto de los compañeros vean qué recetas han preparado. | | |

Nombre del juego: *Parchís de las emociones*

Edad a la que se destina: A partir de 6 años. **Contenido que trabaja:** Bloque 3: La Expresión corporal: expresión y creación artística

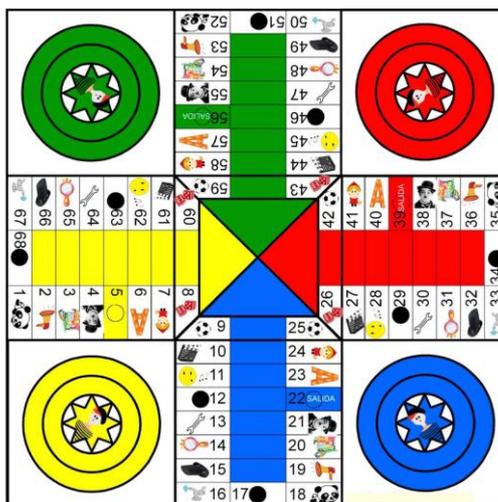
Materiales necesarios: Tablero, 4 grupos de 4 fichas de diferentes colores y uno o dos dados. **Tiempo estimado de juego:** 1 hora aproximadamente.

Descripción del juego: El juego se parece bastante al parchís común y corriente que cada uno tenemos en casa. La única diferencia es que en cada una de las casillas en las que haya una imagen, hay una prueba de expresión corporal que debe representar la persona que haya caído. Antes de ejecutar la prueba (solo si estiman oportuno todos los concursantes esta opción) pueden escribir en un papel lo que va a representar.

El resto de participantes deberán de prestar mucha atención a la prueba pues la persona que primero acierte lo que está interpretando el compañero, podrá sumarse tres casillas con cualquiera de las piezas que hay en el tablero.

Para jugar, dado que la inmensa mayoría de los tableros de parchís son iguales, podéis coger vuestro tablero y desarrollar la partida observando la siguiente imagen, con el fin de saber en cada momento qué es lo que el jugador debe interpretar. Siempre podéis imprimir el tablero en tamaño A3 y jugar sobre él.

Descripción gráfica del juego:





El que caiga en esta casilla deberá adoptar una postura a través de la cual su cuerpo represente una letra.



El que caiga en esta casilla deberá imitar durante 20 segundos a un personaje de cuento. Puede utilizar la voz.



El que caiga en esta casilla deberá representar durante 20 segundos un deporte, sin utilizar la voz.



El que caiga en esta casilla deberá representar con su cuerpo un número.



El que caiga en esta casilla deberá representar una película (también pueden ser dibujos animados) con su cuerpo sin utilizar la voz. El tiempo empleado será el necesario hasta que alguno de los compañeros averigüe de qué película se trata.



El que caiga en esta casilla deberá tararear una canción sin nombrar nada de su letra.



El que caiga en esta casilla deberá imitar a un animal durante 20 segundos.



El que caiga en esta casilla deberá representar un ruido concreto. *Ejemplo: el chirriar de una puerta.*



El que caiga en esta casilla deberá, utilizando solo la cara, manifestar una emoción: tristeza, miedo, alegría...



El que caiga en esta casilla deberá imitar durante 20 segundos a un personaje famoso, reconocible por el resto de participantes. Puede utilizar para ello la voz.



El que caiga en esta casilla deberá representar, con gestos y movimientos, una profesión. Tiene para ello 20 segundos.



El que caiga en esta casilla deberá imitar a otro de los jugadores. Puede utilizar la voz. Tiene para ello 20 segundos.



El que caiga en esta casilla deberá coger un objeto cercano y representar un uso diferente al que en realidad tiene.



El que caiga en esta casilla deberá imitar con sus gestos una acción doméstica: fregar los cacharros, hacer la cama, preparar la comida, tender la ropa...

Nombre del juego: *Chapas*

Edad a la que se destina: A partir de 6 años **Contenido que trabaja:** Bloque 4. El juego y el deporte escolar.

Materiales necesarios: chapas y un papel/cartulina y cualquier material útil para hacer el circuito. **Tiempo estimado de juego:** 15-20 minutos

Descripción del juego: En el papel o bien con objetos, se hace un circuito. Por turnos, cada jugador tiene que hacer llegar la chapa desde la salida hasta la línea de meta.
Si la chapa se sale del recorrido, el jugador debe de comenzar desde el inicio o desde dónde se quedó la última vez. La chapa que llegue primero a la meta es la ganadora.

Descripción gráfica del juego:

